

eXistenZ, de David Cronenberg: ciberficciones para la posthumanidad



Laura Borràs Castanyer

Profesora de los Estudios de Humanidades y Filología (UOC)
lberras@uoc.edu

Resumen:

Este artículo presenta un análisis de la película *eXistenZ*, de David Cronenberg, con el fin de establecer un terreno comparativo con el mundo de las nuevas textualidades electrónicas y poder observar, de este modo, las enormes posibilidades creativas que ya se aprecian en el panorama literario contemporáneo pero que deben ir acompañadas de un cambio de sensibilidad para ajustarse a las necesidades del nuevo paradigma. Se trata de una reflexión sobre las transformaciones de unos ciertos hábitos culturales que, tal vez, nos permitirán llegar a desarrollar nuevas herramientas críticas para el análisis y comprensión de este nuevo paso de la literatura en el entorno digital.

"El mundo de los juegos se encuentra en un punto de inflexión. La gente está programada para aceptar muy poco, pero las posibilidades son tan enormes..."

Allegra Geller



Figura 1. *eXistenZ*

Estas reveladoras palabras las pronuncia Allegra Geller, la hiperpopular diseñadora de juegos que es aclamada por su público como una auténtica superestrella en el futuro representado en *eXistenZ* en su primera aparición en la película. A partir de esta afirmación, que es perfectamente trasladable del mundo de los videojuegos o de la realidad virtual al estado actual de la literatura electrónica, me gustaría desarrollar progresivamente una comparación entre los interrogantes y los desafíos que propone esta obra de Cronenberg y la literatura electrónica y los retos que nos plantea para poder llegar a establecer si ya está aquí, como se anuncia desde ya hace años, una nueva época para una nueva literatura. Porque las voces de los profetas y los anuncios del apocalipsis final ya hace tiempo que se oyen, pero hay que ser consciente de hasta qué punto se pueden cambiar las prácticas culturales que conforman nuestro mundo.

1. *eXistenZ*: juegos entre la realidad y la ficción

Los conceptos que se revelan problemáticos en el escenario cinematográfico imaginado por Cronenberg son los de *naturaleza* y *realidad* y, en cierta medida, también las nuevas formas literarias nos conducen a una distinción entre prácticas "naturales" de lectura y nuevas prácticas lectoras.



Figura 2. Carátula de *eXistenZ*

Tal como el director y guionista nos los presenta no son más que ilusiones, aunque me temo

que en el ambiente literario podemos jugar a creer que son ilusiones; ahora bien, cada vez más las prácticas textuales hipertextuales o cibertextuales dejan de ser un artificio para pasar a formar parte de nuestra realidad (si además se trabaja, como es mi caso, en una universidad virtual y se realizan materiales hipertextuales para los estudiantes, entonces la cuestión se convierte en completamente ineludible). David Cronenberg consigue con *eXistenZ* tantalizar, es decir, atormentar de nuevo y hasta la agonía las complejas y polemizadas relaciones entre la humanidad y la máquina. La película número trece del director canadiense alcanza, desde mi punto de vista, nuevas cotas en su carrera –que ya empieza a ser de largo recorrido–^[1] para tratar de esfumar, empañar, subvertir, en definitiva, las fronteras entre lo orgánico y lo inorgánico, la futura fantasía y la realidad inmediata.



Figura 3. Carátula de *Matrix*

eXistenZ ha sido comparada, porque apareció casi simultáneamente, con *Matrix*. Con todo, hay diferencias importantes en el tratamiento de un paisaje común: el de la mezcla y la confusión entre el mundo *natural* y el *artificial*. En *Matrix* se nos muestra un futuro en el que la inteligencia artificial se ha adueñado del mundo y las máquinas se alimentan de la bioenergía de los humanos, que son mantenidos en una especie de estado de coma/larva, enchufados a un mundo de ensueño generado por una computadora en la que la vida continúa siendo como antes. Keanu Reeves, muy en la línea *Mnemonic*, es una especie de *terminator* reclutado por guerrillas *underground* que mantienen una desesperada lucha contra las máquinas de apariencia humana mediante oportunas apariciones y desapariciones a través de teclados y teléfonos. Tiene que salvar a la especie humana de la total y absoluta desaparición como criatura inteligente en un escenario de una inteligencia artificial superior. Keanu Reeves, por tanto, debe despertarnos, metafóricamente, a todos, tiene que sacarnos de la ficción, del dulce olvido y la candorosa ignorancia en la que nos han sumido las amables máquinas, en un extraño pero compasivo final para con nosotros, sus progenitores, los seres que les hemos dado la vida y a los cuales nos la quitan, aunque anestésicamente, sin que nos demos cuenta de ello. Mirándolo bien, y dado que la realidad imaginada por *Matrix* es el infierno, quizás incluso son compasivas.

1. Ramón Freixas, en "David Cronenberg. La perversión de la realidad", dentro de *La nueva carne*, pág. 293, ha hablado del "proyecto Cronenberg" como un proyecto marcado por la cohesión, la perseverancia y una personalización envidiables.



Figura 4. Fotograma de *Matrix*

Ahora bien, si *Matrix* es, en palabras del crítico Brian D. Johnson, una *special-effects extravaganza* de *Blade Runner*, *Terminator 2* y *Star Wars* mezclados con refinadas prácticas de artes marciales, *eXistenZ*, por el contrario, es un film relativamente calmado y cerebral, a pesar de los efectos especiales que algunos han considerado "efectos repulsivos", por la visceralidad material de la cosa en sí misma a la cual dentro de poco nos referiremos. Pilar Pedraza remarca que no sólo en *eXistenZ*, sino en toda la obra de Cronenberg hay objetos monstruosos, siniestros en el sentido de que se encuentran en el límite que separa lo orgánico de lo inorgánico, lo inanimado y lo vivo, y a menudo traspasan dicho límite. Son objetos, afirma Pedraza, "fuertemente sexualizados, que se hinchan y respiran, se comportan como animales, se ponen enfermos, mueren e, incluso, hablan".^[2]

2. Sobre cuerpos, materias, vivencias y conocimiento

eXistenZ es una especie de clip de realidad virtual que cuestiona precisamente la virtud de la realidad. Y digo *clip* porque al final de la película sabemos que la sesión ha durado unos veinte minutos que se han hecho eternos por la gran cantidad de acción que ha tenido lugar, a pesar de que al comienzo Allegra, dentro del juego, pedía unas tres horas de margen para comprobar el nuevo producto lúdico que ha inventado.



Figura 5. Microvaina que es introducida por el biopuerto

Esta fugacidad e intensidad del tiempo utilizado en el juego y en la vivencia que éste proporciona puede ponerse en relación con un reciente artículo de Umberto Eco, en el que

2. Pilar Pedraza. "Teratología y nueva carne". En: *La nueva carne*, pág. 62.

habla de los libros como vivencias, de las narraciones como experiencias y conocimiento. En "Algunas razones para leer", incluido en el último informe sobre la lectura (*Informe 2002*), Eco alude a la relación entre tiempo y acción y, en último término, a la relación entre acción y vida. Así, si es verdad que cuando no pasa nada decimos que el tiempo no acaba de transcurrir y que cuando hemos vivido horas y días apasionantes decimos que el tiempo ha volado en un momento, de un modo semejante él relaciona la lectura con la acción porque cuando leemos vivimos, aunque sean vidas ajenas; en definitiva: acumulamos experiencia y saber. Para Eco, leer nos da materia prima para recordar, y el semiótico italiano espera tener una larga vida para recordar "a plazos" todo lo que los escritores han tenido a bien explicarle. Así pues, a mi entender, cuando leemos vivimos más porque suceden muchas cosas; imaginémoslo, por tanto, en estos juegos de realidad virtual, en los que la acción es trepidante y las vivencias múltiples, y, lo que es mejor –o peor, ya no lo sé–, reales...

Montserrat Hormigó sostiene que Cronenberg está fascinado por la posthumanidad, es decir, por el impacto de la tecnología en el cuerpo humano. En este sentido, sus películas forman parte del grupo de prácticas intelectuales y artísticas que repiensen el cuerpo humano a medida que éste va siendo reconstruido por los avances en ingeniería genética y en robótica.^[3]



Figura 6. La vaina imaginada por Cronenberg

Volvamos a una de sus obsesiones perennes: el estudio de la reacción del organismo a la injerencia de cuerpos extraños que, a veces, pueden revelarse colonizadores del cuerpo huésped; el creador de *eXistenZ* imagina un mundo donde los sistemas de juego están directamente enchufados al cuerpo a través de un *biopuerto*, un tipo de orificio situado en la base de la espina dorsal "que presenta una forma vagamente anal y necesita ser lubricado antes de introducir en él la clavija del cable".^[4]



Figura 7. Detalle del biopuerto

3. Montserrat Hormigó. "Nuevas especies para el panteón de lo grotesco femenino". En: *La nueva carne*, págs. 136-137.
4. Pilar Pedraza. "Teratología y nueva carne". En: *La nueva carne*, pág. 69.

En efecto, mediante un cordón umbilical que es como un cable de teléfono rodeado de tejido orgánico –casi diría pringoso, muy similar al de los cordones umbilicales reales–, el cuerpo se conecta a la vaina transgénica. Ésta es un híbrido de tejidos orgánicos y artificiales compuesto de sangre y de carne, con aspecto de una mutación producida entre diversos órganos humanos que tiene algo de sexual –y que tan pronto recuerda a un feto como a un riñón, un pecho, una vagina...



Figura 8. Momento en el que la vaina es introducida por el biopuerto

Al mismo tiempo, sin embargo, actúa como si fuera un cuadro de control, al estilo de los *joysticks*, con la diferencia de que, efectivamente, la vaina en cuestión posee una especie de botón que, inequívocamente, evoca un pezón femenino.



Figura 9. La vaina como joystick

A propósito de ello y antes de seguir con la descripción, querría remarcar la más que evidente asimilación de la vaina a un órgano sexual femenino que tiene todo el poder (no olvidemos que contiene el juego) y que se conecta a través de los cordones umbilicales a los diversos jugadores, unos cordones umbilicales que penetran en los respectivos agujeros de los aspirantes a obtener placer y satisfacción en el juego. Las relaciones tenebrosas entre sexualidad y maternidad quedan, una vez más, dentro del imaginario cronenbergiano, puestas de manifiesto de un modo especialmente turbador. La metáfora de la maternidad como enfermedad parasitaria, que está presente en muchas de sus películas, se repite aquí de manera obsesiva. Todo está relacionado con la idea del placer, pero también de la reproducción, incluso de la gestación, en una visión de la maternidad como una extraña forma de colonización tecnológica y sexual.



Figura 10. Allegra "jugando"

En este contexto, las instrucciones de uso son muy simples: cuando se pulsa este pezón –con sólo un golpecito, con un pellizquito– la vaina, que es blanda y responde al tacto, entra en funcionamiento y se mueve, se extiende y se contrae rítmicamente, momento en el que los jugadores entran en una especie de estado de latencia o de hipnosis aparentemente placentero, a la vez que acarician la vaina como si se tratase de una especie de consolador o de un juguete pornográfico. Insisto: en todo momento a lo largo de la obra se da esta asociación de ideas entre el juego y el placer y el deseo de conexión y el deseo sexual, así como el proceso de estimulación para entrar en el juego y el proceso de estimulación sexual, un juego de seducciones y promesas para convencer al otro. El otro, en este caso, es el hombre, ya que la ninfómana lúdica por excelencia es la misma Allegra Geller, la diseñadora del sistema de juegos, que se nos muestra como una ludodependiente absoluta, un híbrido a medio camino entre la ninfomanía y la drogodependencia.



Figura 11. Allegra Geller dispuesta a presentar su nuevo juego

Así pues, en esta película tenemos una diseñadora de juegos que nos presenta en exclusiva, en una sesión de marketing experimental (aquí la industria de los juegos sirve como metáfora satírica para la industria del cine, con referencias explícitas a los prelanzamientos y a las campañas de marketing), su último producto.



Figura 12. La presentación en exclusiva de *eXistenZ*

Un último producto que, ¡atención!, no se trata de un juego, sino de todo un sistema de juegos con un montón de aplicaciones y con una diferencia fundamental respecto a los precedentes: con *eXistenZ* tú no juegas, sino que el juego te juega a ti; más bien se produce una aniquilación del ser y de la propia identidad para pasar a ser otro, para llegar a fundirse, a ser uno, con el juego. Una vez la asimilación se ha producido, la propia existencia desaparece y empieza *eXistenZ*. La experiencia de *eXistenZ* es íntima y está por encima de la experiencia de la propia biología, en el reino del éxtasis perpetuo. El conductor del juego se está compartiendo con la vaina. De algún modo hay una relación y un contacto carnal. Todo con una imaginaria explícitamente sexual. En definitiva, en el momento del juego, jugador y máquina son uno: un organismo vivo. Este punto de la película permitiría, si fuera explotado más a fondo, explicar la construcción y reconstrucción de nuestras identidades análogas en el ciberespacio, porque el ordenador proporciona un entorno donde la identidad es realmente lo que nosotros hacemos de ella, y donde las identidades estables están en crisis. En efecto, en el mundo de la realidad virtual podemos utilizar el espacio digital para recrear las identidades de nuestro mundo real, para experimentar con nuevas identidades...^[5] Eso es lo que se plantea, en cierta medida, en el trasfondo de *eXistenZ*, una obra donde se exploran los límites y las posibilidades entre realidad y ficción o, más bien, entre realidad y realidad virtual, que los defensores de la realidad intencionadamente equiparan con el concepto "ficción". Y, sin embargo, ¡la realidad virtual es tan real!

3. Una huida adelante, hacia la ficción

A medida que el juego empieza, la realidad interviene, o al menos eso parece. Narrativamente, en el momento en que Allegra se dispone a descargar el juego en los hambrientos "conejos de Indias" presentes en la sesión, un infiltrado intenta asesinarla con una pistola biónica que ha superado los controles de seguridad de la sala porque está hecha con residuos humanos, de piel y huesos, cuyos proyectiles son dientes, ¡incluso con caries! En este momento empieza la bizantina odisea que tiene que llevar a Allegra y a su supuesto "protector", un aprendiz de marketing que hace de vigilante jurado y que no tiene experiencia alguna en juegos, por los extraños senderos entre la realidad y la ficción.

5. Lo que parece interesante es la manera con la que la tecnología digital nos da la habilidad no tan sólo de representar la identidad, sino de definir y controlar las formas con que la identidad se expresa. Así, mientras que en el mundo real tenemos cuerpos y no tenemos ninguna otra opción, en el mundo digital, por ejemplo y entre otras alternativas, podemos escoger si sólo queremos existir como voz o como color. La cuestión es qué atributos son importantes para uno mismo en el momento de definir la propia identidad.



Figura 13. La pistola biónica que el detractor de la realidad virtual llevaba escondida en su vaina

Ya tenemos a Allegra y a Ted Pikul embarcados en una huida que ella sólo concibe como una huida adelante, es decir, hacia la ficción. Más preocupada por los posibles daños que la vaina ha sufrido en el ataque,^[6] Allegra sólo ve el momento de conectarse y jugar. De hecho, es lo que hace, aunque pronto sale del juego porque jugar sola no tiene emoción, "sólo te sientes como un simple turista", sin llegar a penetrar en su esencia; debemos entender, pues, en la "realidad" del mundo donde se ha viajado.



Figura 14. Allegra y Ted en el interior del juego

eXistenZ es, sin duda, un juego para jugar en compañía, en amistosa compañía, nos recuerda su creadora a cada instante. A Ted esta reacción le parece inverosímil teniendo en cuenta que se enfrentan a un enemigo múltiple (el presentador de la sesión justo antes de agonizar le ha advertido de que no debe confiar en nadie, ni siquiera en la empresa, un sabio consejo sobre todo viendo los tiempos que corren, ¿verdad?). Pero es precisamente su aversión a la penetración^[7]—"auténtica violación homosexual", dice Pedraza—, la que le hace tener siempre una actitud de rechazo, de distancia, de frialdad para con este ambiente intencionadamente erótico-sexual del juego.^[8] Con todo, finalmente Ted lo consiente —aunque también podríamos decir que no se resiste a la seducción de Allegra, la cual en todo momento supura por todos los poros de su piel un sexy y narcotizante sentido de control— y se convierte en su víctima o comparsa virgen (*game virgin*, por decirlo con la expresión de Brian D. Johnson).

6. Tengamos presente que es la vaina original, la única que tiene el programa instalado, la que ella llama "su criatura", el original en el que ha estado trabajando en los últimos años; ahora parece que uno de los cordones umbilicales se ha rasgado y, además, es posible que el programa, que no se había acabado de instalar, haya sido contaminado.

7. Recordemos que él es virgen, no tiene instalado ningún biopuerto y se niega con vehemencia a su instalación.

8. Es preciso que tengamos presente que esta involuntaria pareja creada fortuitamente por el destino se conecta desde la cama, del mismo modo que si se dispusieran a hacer el amor.



Figura 15. Instalación del biopuerto a Ted Pikul

Se trata de un ambiente de una cierta sordidez y marginalidad,^[9] condimentado con fuertes dosis de violencia, cuando menos latente: los tiros de pistola que deben permitir el injerto del biopuerto —una pistola gigante, por cierto, la que tiene William Defoe en la película, una especie de megabazuca muy potente—, la inflamación subsiguiente a la instalación, la aplicación de una anestesia epidural, al igual que en los partos, el diálogo que mantienen antes de empezar a jugar: "Los puertos nuevos a veces están un poco rígidos", "no quiero que te duela"; en definitiva, un ambiente que tiende a evocar un escenario de "penetración original", pero llevada a término por Allegra para con Ted.^[10]

Más allá de estas cuestiones, me parece de especial interés la reacción del jugador inexperto porque podemos aprovecharla nosotros para hablar de las nuevas formas textuales. Dice Ted Pikul: "¿Cuál es el objetivo?", y la respuesta de Allegra es muy simple: "Tienes que jugar para saber a qué juegas". Y añade: "Ya verás qué natural resulta". La naturalidad de la ficción —una vez más esgrimida en este contexto de disonancias entre marcos, casi como si fuera la teoría de Goffman—^[11] no es vivida así por Ted. Muy al contrario, cuando dentro del juego acceden a nuevas vainas y así sucesivamente, en una reacción *en abîme* compulsiva, llega un momento en el que se introducen unas microvainas que penetran todas por el biopuerto. Es en este punto cuando Ted Pikul formula la pregunta que tiene que ver con el contexto de realidad virtual en el que se encuentra inmerso y que necesita resolver imperiosamente para poder entender qué es lo que está pasando: "Estoy muy preocupado con mi cuerpo. ¿Dónde están nuestros auténticos cuerpos? ¿Y si tienen hambre?" Y la respuesta de la iniciada es: "Están donde los dejamos, meditando, descansando". Pero él se resiste a abandonarse a la ficción, se siente vulnerable, sin cuerpo, desconectado de su vida real. A Allegra, sin embargo, este principio de psicosis le parece muy recomendable, porque significa que ha entrado en contacto con las estructuras del juego. De hecho, de regreso del juego, o al menos en su primera pausa, las palabras de Pikul son reveladoras y nos sitúan en la línea de desorientación que busca insistentemente Cronenberg: "Mi vida real parece totalmente irreal. No estoy seguro de que sepa dónde estamos. Esto también parece un juego y tú me empiezas a parecer un personaje del juego". Allegra, que quiere volver al juego y que está como "chutada", le da besos y se lo pide: simplemente pulsando el pezón una vez, con un pellizco, ya vuelven a entrar.

Fijémonos que dentro de la realidad virtual, una realidad virtual tremendamente real, muy real, donde —a diferencia de *Jonhny Mnemonic*— no hacen falta ni sensores ni cascos, ni guantes, ni ordenadores para acceder, son las palabras o, más exactamente, los diálogos los que nos permiten saber si nos encontramos en la realidad o en el juego. Las imágenes, derivadas de *Phantasma*, son fantasía, son ficciones, mientras que es el lenguaje lo que remite a un

9. La reacción del gasolinero Willem Defoe es de ofensa, en un primer momento, cuando Allegra le pide un biopuerto para su compañero; reacciona como si lo estuvieran tomando por un camello, y dice: "Hay unos cuantos gilipollas que los llevan, no sé por qué me pide una cosa así, señorita".

10. También la reacción tras la primera entrega del juego mantiene la atmósfera erótica: "Ha sido magnífico", "me siento yo", "ha sido suave", "es sorprendente", etc.

11. Goffman, Erving (1974). *Frame analysis. An essay on the organisation of experience*. Harmondsworth: Penguin Books, 1975. Las implicaciones para el análisis del habla/discurso se desarrollan en Goffman, Erving (1981). *Forms of talk*. Oxford: Blackwell. Tengo que agradecer a Joan Pujolar, compañero de los Estudios de Humanidades y Filología, esta información. Del mismo modo que el desarrollo que Pujolar lleva a cabo en un capítulo de su tesis doctoral, resulta interesante la noción del marco (*frame*), porque, en su apropiación de la metáfora teatral, presenta a los agentes como actores que construyen activamente

contexto de verdad, de realidad. Las mismas palabras que han servido desde tiempos inmemoriales para crear ficciones son aquí el único anclaje con la realidad. Pero, ¿qué realidad si *eXistenZ* es un juego de espías entre amigos y enemigos de la realidad^[12] en el cual, como dice Allegra, todo el mundo juega y donde el juego es un espacio para esconderse? La muerte de la vaina es el final de *eXistenZ*, la muerte. Una muerte que ya todo lo gobierna. Una vaina que, moribunda, había intentado explicar qué le pasaba, y que coincide en el tiempo con el movimiento revolucionario contra los juegos y las vainas, contra la artificialidad, en último término. De hecho, en palabras de Ramón Freixas, podemos decir que en *eXistenZ* asistimos al "litigio entre partisanos 'existencialistas' defensores de la virtualidad y los acérrimos defensores de la facticidad de lo real (con fines decididamente perversos...)"^[13]. Al fin y al cabo, en la escena final el mundo está en llamas y la victoria es el realismo.

La entrevista que Cronenberg hizo a Salman Rushdie en 1995 para la revista *Shift* inspiró claramente la historia de una diseñadora de juegos, que es el objetivo de una *fatwa*. Afirmaba entonces el director: "Estaba horrorizado e intrigado por esta situación, y toda la idea burroughsiana de que si crees en algo luego puede venir y perseguirte hasta cazarte".



Figura 16. La entrevista Rushdie-Cronenberg

En aquella entrevista Cronenberg y Rushdie acabaron hablando de juegos de ordenador^[14] y el

12. "Ahora que habéis demostrado que sois verdaderos y fiables realistas...", pronuncia el extraño trabajador ruso que, al final, se convierte en el diseñador de

traScendenZ.

13. Ramón Freixas. "David Cronenberg. La pervisión de la realidad". En: *La nueva carne*, pág. 307.

14. Reproduzco aquí una parte de la entrevista que podréis encontrar en http://www.davidcronenberg.de/cr_rushd.htm^[url1]

Super Mario conoce a dos grandes artistas

Cronenberg: ¿Cree que puede existir algún juego de ordenador que sea verdaderamente arte?

Rushdie: No.

Existe un espléndido juego llamado Myst. ¿Lo ha visto?

No, no lo he visto.

Dicen que es arte democrático, es decir, que el lector se sitúa en el mismo plano que el creador. Pero esto en realidad subvierte lo que uno espera del arte. Lo que deseas es que el arte te absorba y...

...te enseñe algo.

Exacto. ¿Por qué sentirse limitado por uno mismo? Pero, según dicen, "no, se trata de una colaboración".

A mí me gustan los juegos de ordenador, aunque no he jugado demasiado. Creo que los juegos como Super Mario son muy divertidos.

Son parecidos a los crucigramas, porque cuando has conseguido ganar la partida, has resuelto todas las posibilidades.

No queda nada por resolver.

En cambio, no ocurre lo mismo con las obras de arte. Puedes experimentarlas una y otra vez.

Y al cabo de cinco años son una obra distinta, son otra cosa.

Los rompecabezas y los libros son cosas distintas. Estos juegos son rompecabezas muy inteligentes y muy divertidos, que requieren ciertas habilidades, bastante ingeniosas y útiles. Algunas veces te hacen pensar de un modo muy interesante, porque te obligan a avanzar utilizando pasos naturales. Tienes que pensar de un modo no previsto para encontrar la solución. Pero sólo se trata de un juego.

¿Diría, pues, que un diseñador de juegos no puede ser nunca un artista?

Nunca digas nunca jamás. Podría aparecer un genio. Pero si pensamos en los juegos convencionales, la gente piensa que muchos de ellos poseen la belleza de una forma artística. Se dice lo mismo sobre el críquet, sobre todos los juegos.

Pero, en realidad, no son arte. Quizá haya grandes artistas entre los que juegan. Puedes pensar que una importante figura deportiva es el equivalente a un artista. Creo que puede haber un jugador que sea un artista, una especie de Michael Jordan de Nintendo.

Se organizan concursos a escala internacional.

Al fin y al cabo, una obra de arte es algo que procede de la imaginación de alguien y adopta una forma definitiva. Se presenta y luego el lector, el espectador o quien sea la completa. Yo no reconocería como obra de arte ninguna otra cosa.

primero tuvo interés de presentarlos como una forma de arte emergente. Así como la Revolución Industrial hizo nacer al cine, la nueva tecnología computacional dará lugar inevitablemente a una o dos nuevas formas artísticas; éste parece que fue el razonamiento del director. Incluso fue más allá y le preguntó a Rushdie: ¿podría un juego ser arte, en más sentidos que no únicamente en un sentido gráfico? Rushdie se mostró bastante contundente. Dijo que no, de la misma manera que no podemos pensar que los juegos de palabras sean un arte, que es con lo que los comparó. Y ello se debe, justificó, al hecho de que nuestro concepto de artista es el de alguien que posee una visión y conduce a la audiencia hacia algún lugar donde ellos no podrían ir por sí mismos. Retengamos esta reflexión, porque precisamente el espacio de libertad y de acción que reclaman las textualidades electrónicas hacen que la pasividad sea sinónimo de ausencia textual, de inutilidad, de aburrimiento y de rechazo, al final. Cronenberg, sin ser un adicto a los videojuegos (afirma que prefiere leer un libro), parece que apuesta por una nueva forma de arte democrático.

4. La artificialidad de la "nueva" literatura electrónica

Si llevo el tema de la artificialidad a mi terreno, de libros y textos, para hablar de ello desde la luz o las sombras que las nuevas formas de textualidad electrónica aportan, me doy cuenta de que los conceptos de artificialidad y naturalidad, una vez más, vuelven a aparecer para hablar en términos dicotómicos de lo "normal" y lo "diferente" o, en última instancia, de lo que conocemos y lo desconocido.



Figura 17. Letra A

El texto lo encontramos impreso o suspendido en la acuosidad de la pantalla, es potente generador de mundos potenciales, interpretaciones, usos y experiencias. De algún modo es siempre un objeto virtual. La tecnología, con todo, ha elevado esta virtualidad a un nivel superior. Digamos que la ha potenciado en gran medida. Por eso querría dejar de lado la dialéctica de confrontación que es habitual cuando se produce el choque de formas culturales diversas y analizar si, como se ha anunciado, es viable poder hablar de la aparición de un nuevo modo de narrar.

eXistenZ es la excusa perfecta para poder dar el salto. Su tratamiento enfrentado y, en definitiva, nebuloso de las barreras entre realidad y ficción y la lucha intrínseca de los defensores entre una y otra posibilitan una comparación entre los defensores del texto impreso, del libro, y los profetas de una nueva textualidad, que hace poco teníamos que considerar hipertextual y que ahora ya parece superada por una todavía más potente cibertextualidad. Sea como sea, lo que es más que evidente es que la textualidad electrónica ha vuelto a poner de manifiesto algunas viejas preguntas sobre el status y la función del texto. Por ejemplo: ¿es la autoridad del autor la que construye un texto o bien una comunidad de autores o de lectores? ¿Cómo puede el texto cambiar o permanecer igual? ¿Pueden errar, los textos? ¿Las imágenes cambian o desplazan los textos? ¿Cómo se relacionan con otros textos? ¿Cuánto puede durar un texto? ¿Cómo podemos leer un texto cambiante, en movimiento, de generación única?

Intentaremos formularnos algunas de estas cuestiones, no tanto con la voluntad de darles respuesta, sino de evaluar su complejidad, más allá del análisis escéptico de Stanley Fish, que oscila entre cuestionarse qué es natural en la simplicidad y qué hay de cierto en la complejidad.

Simples o complejas, la escritura y la lectura siempre han provocado recelo, por una u otra

razón. Y los nuevos productos literarios del entorno digital no iban a ser una excepción, muy al contrario, ya que su componente "artificial" es precisamente lo que es la excusa perfecta para su condenación. Desde Platón y su reticencia con respecto a la escritura –o Sócrates, que como buen platónico muestra su desconfianza para con la lectura porque no nos aporta nada nuevo–, hasta Descartes, que decide prescindir de lo que ha leído y aprendido en los libros y salir a ver mundo, porque las lecturas no le ayudaron a resolver ninguno de los problemas filosóficos, la lectura ha pasado por momentos difíciles. No es sólo algo que ocurre ahora y hoy. "No será en los libros", dice Victoria Camps en el último informe sobre la lectura, "sino en él mismo donde encontrará Descartes el principio de la verdad. Así, recluso en una habitación, recostado en el sillón, junto a la estufa –*seul dans un poêle*–, hurgará en el interior de su mente en busca de la primera idea que ha de llevar a la verdad."^[15]

Esta descripción de Descartes me recuerda poderosamente la de Allegra Geller tumbada y disponiéndose a "vivir de verdad" mediante su juego. ¿Quién nos dice que uno de los argumentos que más se utilizan para hablar de la artificialidad de esta nueva literatura que no permite el disfrute de la lectura íntima, cómoda, solitaria y en cualquier lugar, desde la cama hasta el baño,^[16] porque tiene que hacerse frente a un ordenador pronto no pueda ser rebatido?^[17] Quizás podrían ayudarnos los comentarios de Víctor García de la Concha aparecidos en el último libro sobre el estado de la lectura, para ver cómo pueden llegar a ser de difusas estas aparentes fronteras entre "naturalidad" y "artificialidad". Cito textualmente:

"Leer es romper las ataduras que nos ligan a un tiempo y a un espacio determinados, algo que nos permite contemplar a distancia el aquí y el ahora o desplazarnos a cualquier sitio, con capacidad para convertirnos en espectadores, incluso en protagonistas o coprotagonistas si queremos, de cualquier acontecimiento o de la más fantástica aventura" ("Leer para ser", pág. 56).

En efecto, el juego ideado por Allegra rompe las ataduras que nos vinculan a un tiempo y un espacio determinados, también permiten contemplar con distancia el ahora y el aquí y permite a sus jugadores desplazarse a cualquier lugar, penetrando más y más en la ficción, no tan sólo con la capacidad de convertirse en espectadores, sino en auténticos protagonistas de vidas ajenas, experimentando incluso el placer de matar.

"Un mundo reducido al alcance de la mano: eso es el libro. La oferta de un espacio de memoria acotado para la posesión y el disfrute personal" (Víctor García de la Concha).

Si no fuera porque quien suscribe estas palabras es el mismo De la Concha, casi podría decirse que se trataba de una publicidad sobre *eXistenZ* y las vainas, un mundo reducido, al alcance de la mano para la posesión y el disfrute personal (¡los de marketing de *eXistenZ* no lo habrían hecho mejor!), y, de rebote, sobre las enormes posibilidades de la textualidad electrónica.

Bromas aparte, lo que es incontestable es el hecho de que leer era una operación que durante siglos fue sólo el oficio de unos cuantos que conocían la mecánica de la lectura, de la misma manera que hoy muy poca gente lee hipertextos de ficción o cibertextos narrativos. Leer por cuenta propia era, además de inconveniente, reprobable. Y como nos informan Alberto Manguel en su *Historia de la lectura* o la misma Victoria Camps en "La manía de leer", leer siempre se ha visto como un signo de anormalidad sospechoso; por ello quienes participamos de este grupo de seres anómalos ya no tenemos que sentirnos tan extraños. El pedagogo francés Juan Bautista de La Salle escribía en *Las reglas del decoro en la urbanidad cristiana*, de 1703: "No imitéis a ciertas personas que se dedican a la lectura y a otros asuntos; no os quedéis en la cama si no es para dormir; de este modo vuestra virtud saldrá muy beneficiada". No podía imaginarse de ningún modo el señor pedagogo que a más de tres siglos de distancia estaría combatiendo también las prácticas lectoras y de otro tipo de la posthumanidad. En este

15. Victoria Camps. "La manía de leer". En: *La lectura en España. Informe 2002*.

16. Porque es curioso cómo descubres que hay mucha gente que parece que lee en la bañera cuando se trata de hacer ver los "peligros" de la literatura electrónica, que puede ser peligrosa incluso contra la propia vida ¡con el riesgo de morir electrocutado!

17. En este sentido, ya hay prototipos de mesillas de noche con conexiones sin cables (*wireless*), con cañones de proyección incorporados que proyectarán

los
contenidos de la pantalla en el techo y que podrá gestionarse cómodamente desde la cama.

sentido, también es revelador que en la tumba de Salvino degli Armati, el supuesto inventor de las prótesis que ayudan a leer, las gafas, figure el siguiente epitafio: "Inventor de las gafas", seguido de "Dios le perdone sus pecados". Lo formula contundentemente Victoria Camps:

"Asociada tanto con la inacción, incluso con la pereza, como con el egocentrismo o con el anhelo de libertad, la dedicación a la lectura nunca ha gozado de un reconocimiento exento de reticencias y recelos. El lector se aparta del mundo, se alimenta de letra muerta, interpreta los relatos a su antojo, ¿qué cabe esperar de él sino algo inadecuado para el funcionamiento del mundo?"

Así tuvo lugar la Revolución Francesa, tras la revolución lectora del siglo XVIII, conocida como la *folie de la lecture*, protagonizada por los burgueses que pasaron de unas lecturas intensivas, las mismas siempre y de carácter religioso, a un comportamiento lector "extensivo", abierto, laico e individual: moderno.

5. Leer nunca ha sido una operación fácil

Lo expresaba Quim Monzó hace sólo unos meses en uno de los encuentros que organiza la UOC en el campus de Bellaterra y al cual asistió como escritor invitado. Cuando era un niño y leía insaciablemente, los mayores –empezando por sus padres– lo reprendían del mismo modo que hace un tiempo reprendían a los niños que miraban la tele obsesivamente y hoy se reprende a los niños que juegan compulsivamente a los juegos de ordenador, a la *Play Station*, o que navegan infatigablemente por Internet. Nuestra época no se escapa del recelo suscitado por la lectura, fundamentalmente porque no encaja con las formas de vida más aceptadas, las regidas por la velocidad, el ruido, la precipitación, el estrés... Para el común de los mortales los libros ya no pueden competir con una película de éxito, con un programa televisivo de máxima audiencia o con un concierto en directo. Nuestro mundo, han diagnosticado algunas filósofas, es pragmático, hedonista, rehuye la soledad y el silencio. Y eso sin añadir el hecho de que la ley del mínimo esfuerzo lo contamina todo y, claro está, leer requiere un esfuerzo. Sobre todo si tenemos en cuenta lo que Nabokov dice de los buenos lectores, que son relectores, y especialmente si nos enfrentamos con los productos literarios de la modernidad, o quizás tendría que decir de la postmodernidad, exigen un esfuerzo todavía mayor. El hábito que engendra esta *manía* de la lectura –y aquí Camps utiliza la palabra que los griegos emplearon para designar la pasión erótica– no se inculca, dice ella –yo prefiero decir que no se adquiere por un simple uso menos violento del lenguaje–, sin esfuerzo. Los hábitos, las costumbres que forman los caracteres dependen de lo que los griegos denominaron *ethos*, una manera de ser que se transmite por ósmosis, porque no es exclusiva ni de la razón ni del cálculo, sino de la pasión y el sentimiento.

El nuevo enemigo público número 1 de la lectura parece que es Internet y las formas de lectura y escritura que genera. Diagnostica De la Concha:

"El asunto se complica con la irrupción avasallante de Internet, de una masa ingente de información que propicia y reclama una lectura discontinua. Rota la barrera entre lo virtual y lo real, corremos el riesgo de quedar atrapados en una red de fragmentos. Deslumbrados por la pantalla y atónitos ante cuanto por ella desfila, parece que podemos excusarnos sin vergüenza: no hay tiempo para leer."

¿Qué podemos hacer frente a este nuevo escenario de pedazos y fragmentos? ¿Cómo podemos comportarnos?

6. Una nueva mirada



Figura 18. Una nueva mirada

Seguramente, y en contraste con la dinámica de *eXistenZ*, lo que hace falta es abrir los ojos, mirar, ver. Abrir los ojos, pero también cambiar la manera de mirar, permitir una nueva mirada. Si lo conseguimos, entonces ganará enteros la posibilidad de producir un tipo de conocimiento que aprenda del contacto, siempre enriquecedor, con la diferencia. Pero esta mutación de la mirada es cualquier cosa menos fácil y está condenada desde el comienzo a mil y una caídas (si por caídas entendemos la incapacidad de producir una verdad que funcione para cada contexto). A nadie se le escapa que las consideraciones sobre la literatura en el entorno electrónico y su impacto en la textualidad acostumbran a gravitar en torno a tres polos: las profecías de salvación (entramos en la época del posthumanismo y nuestras facultades físicas y mentales se verán realzadas), las profecías de condena y fracaso (el advenimiento del posthumanismo es inevitable, pero significará la pérdida de todo lo que vale la pena preservar de nuestra herencia cultural), y, no podía ser de otro modo, los llamamientos a la resistencia al más puro estilo ludita (¡algo puede hacerse para defender nuestra humanidad contra el avance imparable de la máquina!). Ya lo había apuntado Baudrillard, con respecto a la tecnología siempre se oscila entre el desplazamiento y el aumento.

No obstante, y pese a quien pese, la larga hegemonía de la letra impresa va cediendo paso a las dinámicas transformaciones textuales generadas por las nuevas posibilidades del entorno digital. Unas transformaciones que han generado –y continúan generando– un considerable galimatías lingüístico y conceptual porque estos tipos de textos redefinen el concepto de "literatura", expandiendo la noción que tenemos de ella y redelimitando lo literario, lo que requiere una nueva estética, de modo semejante a lo que ha pasado en todas las películas que, como *eXistenZ*, introducen elementos de una realidad que todavía tiene que venir y que es preciso escenificar con vocablos nuevos. No me ocuparé aquí del análisis de estos fenómenos de creatividad o dispersión terminológica, simplemente procuraré poner de manifiesto algunos aspectos que deben permitir, en el futuro, continuar definiendo este nuevo escenario textual en el que nos encontramos. Así pues, quizás la cuestión no es si las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden servir o no para escribir y leer literatura (¡me parece totalmente evidente que sí!), sino hasta qué punto las tecnologías generan un nuevo tipo de género. Y parece que eso tiene lugar en el ámbito formal, en la medida en que se construye el relato ficticio a partir de premisas innovadoras como la no linealidad, que permite diversos itinerarios de lectura o la integración del lector en el orden de los acontecimientos, aunque sólo sea para que se produzca el acto de lectura; por otra parte, temáticamente, es indudable que la literatura *ciberpunk* es uno de los géneros o subgéneros que han influenciado a esta literatura; al mismo tiempo, las películas como *eXistenZ* o *Matrix* configuran finalmente un nuevo escenario decisivo para el imaginario cultural de Occidente.

El nuevo horizonte de narratividad que se abre tras la literatura del agotamiento parece poner de manifiesto que a la literatura no le queda otro remedio que pensarse ella misma: sobrevivir utilizando su propio agotamiento, repetirse, repensarse, reescribirse, tal y como ya habían anunciado autores como Borges con el cuento de Pierre Ménard o Flaubert con *Bouvard et Pécuchet*.

7. A modo de conclusión

Éste es un panorama forzosamente reductor de lo que sucede en el mundo de la literatura en el ámbito digital. Cronenberg ha creado para el cine un mundo de videojuego real, que es, en palabras de Brian Johnson, una especie de *kasbah* metafísica de espías y terroristas donde hay fanáticos que, de repente, irrumpen gritando: "¡Muerte al realismo!", de la misma manera que en el mundo de realidad hemos oído gritos contra quienes crean ficciones, y las armas aparecen en los platos del día de sórdidos restaurantes chinos donde sirven pescado transgénico. En el entorno digital también se oyen gritos en uno y otro sentido. Del mismo modo que hay detractores de la realidad virtual de *eXistenZ*, también han aparecido los detractores del hipertexto, y quienes ya hace cerca de diez años que se apresuran a enterrar el libro, igual que anteriormente otros con vocación de homicidas mataron a la novela. El viejo estribillo de "la querían, la cuidaban y entre todos se les murió" referida al género mutante por excelencia, se repite como un eco respecto al libro o, incluso, al hipertexto. Porque si os pensabais que el supuesto asesino del libro iba a quedar impune, andabais muy descaminados. En efecto, últimamente, las voces más autorizadas proclaman: "El hipertexto está muerto, ¡viva el cibertexto!", aunque voces críticas sensatas como la de Katherine Hayles no se cansan de repetir que quizás más que parricidio lo que cometen sería infanticidio, porque todavía no le hemos dado tiempo a crecer y ya matamos a la criatura.

Nos movemos en un mundo complejo como el que presentan las nuevas muestras literarias electrónicas y el universo de *eXistenZ*, donde la *suspension of disbelief* no es precisamente una operación fácil, especialmente hacia el final de la película, a medida que el juego y la realidad derivan hacia una especie de fuga postmoderna que es como un bucle que consigue desorientar al espectador. ¿No es precisamente eso lo que buscaría David Cronenberg? Tal como yo veo las cosas *eXistenZ* es un torpedo lanzado a la línea de flotación de esta distinción aparentemente tan obvia: los límites entre realidad y ficción. Nos recuerda Victoria Camps que la filosofía ha sobrevivido, en parte, por su capacidad de sorpresa ante las evidencias, y en *eXistenZ* no todo es evidente, quizás por ello resulta una película muy interesante.

Se producen múltiples saltos en la ficción, porque dentro del juego los protagonistas se conectarán a otras vainas y, por lo tanto, accederán a otros juegos dentro del juego –en un auténtico ejercicio de *mise en abîme* o de metaficción continuada. La espiral lúdica nos arrastra hacia un ambiente que quizás nos parece irreal por las circunstancias históricas del tiempo interno de la obra –porque la obra pasa en un futuro indefinido, pero todavía futuro con respecto a nuestra época–, pero no porque haya mecanismos para diferenciar realidad y ficción. Precisamente ahí reside su peligrosidad, su indefinición, la desorientadora verdad. ¿Cuántos niveles de juego hay dentro de *eXistenZ*? ¿Hay salida? Si es así, ¿cómo se sale? ¿Dónde está la frontera entre *eXistenZ* y la verdadera existencia, la realidad?^[18]

Pero aún tengo más preguntas: ¿Importa, realmente, el medio en el que las obras sean producidas o lo que cuenta de verdad es su fuerza, su potencia, su posibilidad de generar placer estético? Esto nos lleva a la gran pregunta que parece formularnos Cronenberg al final: ¿Hay fronteras reales entre la existencia real y *eXistenZ*?, la cual trasladada a nuestra cuestión podría ser formulada en estos términos: ¿Hablaemos en el futuro de literatura electrónica o, sólo, de literatura? Quizás el propósito de la vida, de la existencia, es jugar perpetuamente a *eXistenZ*...

Todavía no tengo todas las respuestas. Yo espero pasar la vida leyendo. Al fin y al cabo, quizás todo es *eXistenZ*, quizás el mundo no es nada más que una gran simulación, y aquí volveríamos a *Matrix*. Si repetidamente observamos que, en el futuro de las ciberficciones, un futuro cada vez menos distante, los ciberrebeldes descubren que el mundo, como tú, lector, quizás también has adivinado, no existe, es posible que nosotros sólo seamos los productos del sueño de una computadora. Quién sabe si, como dicen Sardar y Romney, sólo somos "bebés indefensos atendidos por máquinas inteligentes". De hecho, de la misma manera que

18. Sobre este punto me permito recordar que la intervención de Willem Defoe en la película apunta hacia esta dimensión trascendente que la creadora le ha concedido a él, un simple, solitario y sucio trabajador de gasolinera. Le dice a Pikul que Allegra Geller le ha cambiado la vida porque ha hecho posible que viviera vidas que nunca habría imaginado. Su verdadera vida, o al menos la que de verdad querría vivir, es la de la ficción, la de la realidad virtual. Casi como Don Quijote o Madame Bovary, no demasiado entrado el siglo XXI.

gran parte de nuestra realidad se compone de códigos que mezclan 1 y 0, quizás toda la realidad es realidad virtual; y no solamente lo que tiene que ver con la tecnología, sino todo lo que es material quizás no es nada más que códigos de computación. Tal vez pensamos que un libro es un libro porque alguien nos alimenta con una dieta de impulsos electrónicos que nos estimula a pensar que es así.



Figura 19. Ted Pikul y la pistola biónica

Cronenberg, como otros, deja la cuestión en el aire en dos ocasiones, en un doble golpe de efecto final. Primero cuando la víctima convertida en verdugo, la asesina Allegra, grita ridícula y obsesivamente: "¿He ganado el juego?, ¿he ganado el juego?". Y luego cuando el incrédulo vigilante jurado, finalizada la ficción que nos habíamos creído que era realidad, con cara de muy poca credibilidad en la respuesta que le den los defensores de la realidad (los respectivos ex Séller y ex Pikul), es apuntado con una pistola, ya que quieren matarlo, y él los abronca, desesperado: "Decidme la verdad, ¿aún estamos dentro del juego?".

Lista de URL:

[url1]:http://www.davidcronenberg.de/cr_rushd.htm

Cita recomendada:

BORRÀS, Laura (2003). "eXistenZ, de David Cronenberg: ciberficciones para la posthumanidad". *Digitum*, n.º 5 [artículo en línea]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i5.564>

[Fecha de publicación: abril de 2003]